rodzina | 7+ lat | 1–8 graczy | 5+ min.

PL

TACTIC

NAJPOPULARNIEJSZE GRY KARCIANE I PASJANSE

Zasady

TWOJE ULUBIONE GRY KARCIANE

Spis treści

RODZINA GIER TYPU WIST / BRYDŻ 3
WIST ANGIELSKI I AMERYKAŃSKI 3
PIEKIEŁKO 7
KIERKI (CHAPANKA - STAROPOLSKA NAZWA) 7
POKER 7
POKER DOBIERANY. 8
POKER TEXAS HOLD'EM 9
POKER OMAHA 10
7 KARTOWY STUD 10
GRY TYPU REMIK 11
REMIK 11
KANASTA 12
PIKIETA 16
GRY TYPU "PIĘĆ KART". 19
PAMFIL 19
PIĘĆ TYSIĘCY 20
BEZIK 23
BINOKLE. 25
21 "OCZKO" 26
PASJANSE 28
OBLĘŻONY ZAMEK 28
PIĘKNA LUSIA/ WACHLARZ 28
DEMON 28
KLONDIKE 29
MISS MILLIGAN. 39
SALIC LAW 30
PAJĄK 30
SUŁTAN 31

WIST ANGIELSKI WERSJA KRÓTKA

4 graczy

talia 52 karty

Tradycyjna talia 52 kart ranking kart A, K, D, W, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2

ROZDANIE

Każdy otrzymuje po 13 kart na raz, ułożone wizerunkiem w dół by nikt nie widział tych kart, ostatnia pięćdziesiąta druga karta trafia do rozdającego, który odsłania ją ta karta wyznacza kolor atutowy.

ZAGRANIA

Gracze siedzący naprzeciwko siebie są partnerami. Partia jest wygrana przez tę stronę, która wygra dwa rozdania (dwie gry). Grę wygrywa ta strona, która zdobędzie 5 punktów, co może zająć jedno lub więcej rozdań. Przedmiotem gry jest wygranie większości z 13 lew (lewę tworzą karty zrzucone na stół po kolei przez każdego z graczy * przyp. tłumacza) na przykład 7 lub więcej. Partnerzy zdobywają 1 punkt za każdą lewę zdobytą powyżej sześciu. (6 lew stanowi tzw. księgę, wszystkie powyżej 6 to tzw. lewy dziwne). Punkty są także zdobywane w tzw. honorach to jest As, Król, Dama, walet w kolorze atutowym. Strona zdobywa 4 punkty za wylosowanie 4 honorów lub 2 punktów za wylosowanie jakichkolwiek trzech, ale te nie są przyznawane aż do momentu rozegrania rozdań i dlatego trzeba o nich pamiętać.

GRA

Pierwszy gracz po lewej stronie rozdającego rozpoczyna grę i wychodzi ze swoją kartą. Pozostali gracze muszą dokładać obowiązkowo po jednej karcie w tym samym kolorze, chyba że akurat takiej nie mają, wówczas mogą dołożyć atu lub dowolną kartę. Lewę zdobywa gracz, który dał najwyższą kartę w danym kolorze bądź atu. Osoba, która wzięła (zebrała) lewę, wychodzi pierwsza do następnej.

PUNKTACJA

Ta ze stron, która zdobyła więcej lew otrzymuje 1 punkt za każdą lewę powyżej sześciu - za tzw. dziwne lewy. Ta strona, która wylosowała trzy lub cztery atutowe honory, w jednej ręce - to jest przez jednego gracza lub pomiędzy dwoma zdobywa 2 punkty jeżeli para wylosowała Asa, Króla, Damę i Waleta w tym samym kolorze atutowym, przyznaje jej się cztery punkty. Jedynym wyjątkiem jest sytuacja w której para zdobyła już cztery punkty i do wygrania partii brakuje jej tylko jednego. Wtedy punkty za honory nie są zaliczane. Sytuacja, w której obie strony mają po dwa honory także nie przynosi punktów żadnej ze stron.

PUNKTY KARNE

Jeśli gracz nie jest w stanie dołożyć do koloru otrzymuje 3 punkty karne. Mogą być one doliczane do punktów przeciwników lub odjęte od wyniku strony ukaranej. Przy podliczaniu wynik niedołożenie do koloru żadnej karty ma priorytet w punktach karnych w stosunku do wyniku lew.

WYNIK GRY

Strona, która jako pierwsza osiągnie lub przekroczy 5 punktów, wygrywa grę (i jeśli ma to zastosowanie, uniemożliwia drugiej stronie zdobycie honoru). Zwycięska strona liczy jeden punkt w grze, jeśli druga uzyskała

3 lub 4 punkty, podwaja punkt jeśli druga strona uzyskała tylko 1 lub 2 punkty, potraja jeśli druga strona nie uzyskała żadnego punktu. Strona, która jako pierwsza wygrywa dwie partie gry, dodaje dwa punkty do wyniku. Margines zwycięstwa to różnica między sumą punktów obu par (w odróżnieniu od punktów lewy i honoru) Zatem najwyższy, możliwy wynik to 8 - 0, para zwycięska wygrała dwa potrojenia plus 2 punkty za wygranie dwu następujących po sobie partii. Dwie zwycięskie partie to rober.

WARIANT GRY

WIST AMERYKAŃSKI

Pierwsza para, która zdobędzie lub przekroczy 7 punktów za lewy, wygrywa. Jej wartością jest różnica między wynikami dwu stron. Honory nie liczą się.

UWAGI DOTYCZĄCE GRY

Normalna strategia polega na tym, że każda ze stron wygrywa lewy w swoim najdłuższym kolorze - tym, w którym ma najwięcej kart. Po pierwsze, każdy partner stara się wskazać swój najlepszy (zwykle najdłuższy) kolor, prowadząc go przy najbliższej okazji lub odrzucając z niego niską kartę, gdy nie jest w stanie podążać za tym kolorem na prowadzonej karcie. Następnie gracze starają się ustalić swój kolor, pozbywając się kart, które w tym kolorze posiadają przeciwnicy z wysokimi figurami, aby nie mogli wygrać, gdy ten kolor jest stale prowadzony. Po ustanowieniu tego muszą jednak najpierw spróbować usunąć atuty z gry, aby przeciwnicy nie mogli pokonać ustalonego koloru przez blefowanie i w ten sposób dostać się na prowadzenie z własnym najlepszym kolorem lub kolorami.

Zwykle właściwe jest iż osoba, która wykłada jako druga, by zdobyć lewę, grała niską kartą, aż do momentu, gdy ów gracz jest pewien wygranej lewy, lub ma dwie potwierdzające kolor (jak jest wyjaśnione poniżej). Trzeci gracz powinien zwykle grać wysoko, próbując wygrać, chyba że przewaga partnera nie jest do pobicia. Czwarty jest na najbardziej komfortowej sytuacji, może grać bowiem jak uważa za stosowne.

Gracz, który zagrywa do pierwszej lewy, ma tę przewagę, że oprócz ustalania tempa może najlepiej przekazywać partnerowi informacje o stanie kart jakie trzyma w ręce, ponieważ wybór karty jest całkowicie wolny. Musi zatem wyjść ze swoim longerem (najliczniejsze kart jednego koloru, co najmniej 4), aby pokazać swojemu partnerowi, który według niego ma dobrą szansę na zagranie, a jego partner z kolei zwykle oczekuje, że zagra tym samym kolorem, jak tylko dostanie szansę - chyba że czuje, że sam ma lepszy. Ostrożnie wybierając rangę pierwszej zagranej karty, możliwe jest przekazanie partnerowi, z jakiego rodzaju prowadzenia zagrywa się, czy to silna, czy słaba karta. W tym celu opracowano kilka bardzo skomplikowanych sygnałów lub „konwencjonalnych wskazówek". Pochodzą one z okresu gdy gra była najbardziej popularna, a wiele z nich przeniesiono następnie do brydża. Można je skondensować i uprościć w następujący sposób.

Wyjdź swoją najdłuższą sekwencją zwykłego koloru (bez atutów), w którym masz cztery lub więcej kart. Z dwóch równych długości zagraj tą, która ma najwyższe karty.

Jeśli górne karty koloru otwierającego

tworzą jeden z następujących wzorów, należy prowadzić do pierwszej i drugiej lewy, jak wskazano poniżej:

AKDW: wyjdź K, a następnie W

AKD-: wyjdź K, a następnie D

AK-W: wyjdź K, a następnie A A-DW: wyjdź A, a następnie D

-KDW: wyjdź W

Przy każdym innym Asie, zagraj Królem, jeśli go posiadasz; jeśli nie, wyjdź najpierw Asem, a następnie czwartą najlepszą kartę tego koloru (tak jak było przed wyprowadzeniem Asa). Nie mając ani Asa, ani Króla, zagraj swoją czwartą najlepszą kartą w tym kolorze.

Przykład: od D9873, wyjdź 7.

Atuty mogą być zagrane, jeśli masz pięć lub więcej, przy czym odpowiednie sygnały to:

AKDW: wyjdź W, a następnie D

AKD: wyjdź D, a następnie K.

AK: wyjdź K, a następnie A, jeśli masz przynajmniej siedem atutów. W przeciwnym razie i bez tych wszystkich wzorów wyjdź swoim czwartym najlepszym atutem.

Wychodzenie czwartą najlepszą kartą pozwala partnerowi uzyskać dobre wyobrażenie o kłamstwie kart przeciwko niemu za pomocą obliczeń zwanych „regułą jedenastu". Jeśli twój partner zagra czwarty najlepszy wynik, odejmij wartość tej karty od jedenastu, a wynik pokaże Ci, ile wyższych kart brakuje z jego ręki. Odejmując od tej sumy, jaką posiadasz, dowiadujesz się, ilu leży po drugiej stronie. Na przykład: twój partner zagrywa Siódemkę, a ty trzymasz Króla i Waleta koloru. Siedem z jedenastu oznacza cztery karty przeciwko niemu, z których posiadasz dwie. Gdyby wyszedł z Asa przeciwnik musi go trzymać. Więc jego pierwotnym posiadaniem musiały być dowolne cztery karty z D10,9,8,7(niezależnie od wszystkiego, co niższe), a przeciwnicy trzymają między sobą Asa i którykolwiek z D10,9,8.

Jeśli jesteś trzecim graczem, a twój przeciwnik po prawej stronie gra wyżej niż twój partner w kolorze, w którym masz Asa i Damę, warto spróbować wygrać lewą, mając nadzieję, że przeciwnik po lewej stronie nie trzyma Króla (szanse są równe, że on lub twój partner go posiada). Ta próba wygrania lewy kartą, która nie jest najwyższa w swoim kolorze, nazywa się "impasem". Jeśli Dama wygra, impasem wygrywa z Królem, a twoja kombinacja As / Dama wygrywa dwie lewy zamiast jednej. Tę samą zasadę można rozszerzyć na inne kombinacje kart i inne sytuacje w grze. Z natury impas stanowi ryzyko i dlatego nie powinien być stosowany, w sytuacji porażki prawdopodobnie straci więcej niż zyska. Zasada ta ma zastosowanie do wszystkich gier karcianych polegających na podejmowaniu lew.

Z wyjątkiem sytuacji, w których próbujesz wygrać lewę, zawsze graj najniższą możliwą kartą z możliwych kolorów. Ale jeśli pozostały tylko dwie karty w kolorze, należy najpierw zagrać wyższą, a niższą do kolejnej lewy. To konwencjonalne zagranie jest sposobem na wskazanie partnerowi, że odtąd nie masz kart w danym kolorze i jesteś w stanie przebijać go, jeśli zostaniesz poprowadzony. Co więcej, każda gra niepotrzebnie wysokiej karty przed niższą kartą w tym samym kolorze jest sygnałem

(znanym jako Niebieski Piotr), że chcesz, aby prowadził atuty przy najbliższej okazji.

Przewagę można uzyskać z koloru, w którym już nie grasz (nie ma go już). Jeśli grany jest jakiś, możesz albo spróbować wygrać lewę przez blefowanie, albo zrezygnować z gry kartą innego koloru. Renons, to jest brak karty w danym kolorze, może być użyty do jednego z dwóch celów. Na początku gry, jeśli masz silny kolor, ale jeszcze nie podjąłeś lewy, możesz odrzucić niskie karty z tego koloru, aby zwrócić uwagę partnera na najlepszy kolor. Lub, ponieważ prawie zawsze masz jedną lub więcej kart, które są pewnymi przegranymi, skorzystaj z okazji, aby rzucić na nią przegrywającą kartę, być może w celu unieważnienia kolejnego zwykłego koloru. Gdy obaj partnerzy nie mają kart w danym kolorze, mogą ograć przeciwnika poprzez następujące zagranie: kartą atutu na lewę, jeden gracz zagrywa do koloru swojego partnera,który nie ma już kart w tyle co zagranym kolorze i dzięki temu partner wygrywa lewę, a następnie prowadzi do nieważnego koloru pierwszego partnera ... i tak dalej.

W sytuacji renonsu - braku karty w danym kolorze, staraj się nie rozpoczynać od koloru, tylko jedną kartą (singlem) lub dokładnie dwiema (dublem). Chodzi o to, aby stworzyć jak najszybciej brak kart w danym kolorze i wychodzić atutem.. Takie zagranie uniemożliwia dokonanie rozpoczynającego wyłożenia kart, co ma zniweczyć silną przewagę. Po drugie, krótki kolor zostanie ostatecznie rozegrany z dokładnie takim samym skutkiem, więc nic się nie zyska.

PIEKIEŁKO

3 - 7 graczy (najlepiej 4 - 5 graczy)

1 talia klasyczna (52 karty)

CEL/PRZEDMIOT GRY

Gra składa się z kilku rozdań, kolejka rozdań przechodzi w lewo. W pierwszym rozdaniu każdy gracz otrzymuje jedną kartę; w drugim dwie; w trzecim trzy; i tak dalej, karty są gromadzone i tasowane na końcu każdego rozdania.Trwa to do momentu, gdy nie będzie wystarczającej liczby kart, aby przejść do kolejnego rozdania, więc ich liczba w grze zależy od ilości graczy. Przy każdej rozdaniu celem każdego gracza jest zebranie dokładnie tylu lew, ile licytował - ani więcej, ani mniej.

GRA

Rozdaj odpowiednią liczbę kart odwróć następną kartę, aby ustalić kolor atutowy. Jeśli nie pozostały żadne karty, graj bez atutu. Zaczynając od lewej strony rozdającego, każdy gracz licytuje liczbę lew, które zamierza wygrać - tj. żadną lub jedną w pierwszym rozdaniu; żadną, jedną lub dwie, w drugim itd. Rozdający zapisuje swoją ofertę na przyszłość: Istnieje obowiązek dorzucania karty do koloru wyjścia, jeśli to możliwe. Tylko gdy gracz nie ma karty w kolorze wyjścia może zgrać dowolną kartę w innym kolorze. W sytuacji braku kart u gracza w jednym kolorze mamy do czynienia z sytuacją zwaną renonsem. Grę rozpoczyna najstarszy gracz. Zwycięzca jednej lewy zaczyna następną.

WYNIK
Gracz, który bierze dokładnie tyle lew, ile licytował, zdobywa tę liczbę plus 10; jakikolwiek inny wynik nic nie daje. (Niektórzy gracze zmieniają wynik licytacji i nie biorą lew - np. 5 plus liczba lew w rozdaniu).

WARIANTY
Większość wariantów dotyczy wyłącznie punktacji. Istnieje jednak wersja o nazwie "W górę rzeki" oraz w "Dół rzeki", w której po zagraniu maksymalnej liczby kart cała sekwencja użyta jest w odwrotnym zastosowaniu, tak że ostatnie rozdanie jest znowu jedną kartą i jedną lewą. Również w tej wersji gracze licytują, podnosząc jednocześnie ręce z odpowiednią liczbą wyciągniętych palców. Zapobiega to sugerowaniu się ofertą innej osoby.

KIERKI / CHAPANKA

2 - 10 GRACZY
NORMALNA 1 TALIA (52 KARTY)

Gra w kierki polega na pozbywaniu się kart w kolorze kier. Przed zakończeniem gry, należy wyrzucić damę pik, za którą otrzymuje się 13 punktów karnych.

Po rozdaniu wszystkich kart, każdy gracz wybiera 3 swoje karty i przekazuje graczowi po lewej. Wszyscy gracze wybierają i przekazują karty, przed obejrzeniem kart otrzymanych od sąsiada. Grę zaczyna gracz, który ma dwójkę trefl i to właśnie ją wykłada na stół. Kolejni gracze jeśli mają kartę w tym samym kolorze to muszą ją położyć na stole. Jeśli posiadają kilka kart w rozgrywanym kolorze to mogą wybrać dowolną z nich. Lewę zbiera gracz który miał najwyższą kartę w kolorze pierwszej karty wyłożonej w danej kolejce. „Zwycięzca" rozpoczyna kolejną kolejkę, wykładając na stół jedną ze swoich kart. Kiedy kolejny gracz nie posiada kart w rozgrywanym kolorze może wyłożyć na stół dowolną kartę. Najlepiej jeśli pozbędzie się wtedy damy pik lub kart w kolorze kier za które na końcu rundy otrzyma punkty karne.

WYNIK
Przyznaje sie po jednym punkcie karnym za każdą kartę kier i 13 punktów za damę pik. Gra Kierki rozgrywana jest do momentu, aż któryś z graczy uzyska 100 punktów. Ale to gracz z najniższą ilością punktów wygrywa!

POKER

3-10 GRACZY
1 TALIA (52 KARTY)

STARSZEŃSTWO UKŁADÓW POKEROWYCH
Wszystkie formy pokera podają ten sam zakres i porównywalny ranking kombinacji kart, które określają, kto ma najlepszą lub najgorszą rękę. Ręka pokerowa/karty gracza z definicji składa się z pięciu kart (może być rozdanych więcej, ale ostatecznie tylko pięć). Jeśli niektóre z nich są powiązane według rangi lub koloru w określony sposób, tworzą kombinację pokerowe. Może to, ale nie musi, obejmować wszystkie pięć kart. Wszystkie, które nie stanowią części kombinacji, są bezczynne lub martwe, chociaż można je wziąć pod uwagę, aby zdecydować między konkurującymi kombinacjami o innej wartości. Ranga poszczególnych kart

od najwyższej do najniższej wynosi zawsze AKDW1098765432, a w niektórych przypadkach As może być najniższy.Kombinacje pokera są zwykle ustalone od najwyższej do najniższej. Figury następujące po nich to, po pierwsze, liczba takich kombinacji możliwych w pakiecie 52 kart bez kart dzikich, a po drugie prawdopodobieństwo (wyrażone w procentach) otrzymania takiej kombinacji prosto z rozdania.

KOMBINACJE

POKER (40 = 0.0015 procent)
Pięć kart w kolorze i sekwencji. As może się liczyć wysoko, jak w A-K-D-W-10 (poker królewski), lub niski, jak w 5-4-3-2-A. Pomiędzy dwoma pokerami wygrywa ten z wyższą kartą wyższego rzędu. Remis jest możliwy

KARETA (624 = 0,0240 procent)
Cztery karty o tej samej wartości, piąta bez znaczenia. Sekwencja z wyższym zestawem czterech bije sekwencję z niższym, a remisy są niemożliwe.

FULL (3744=0,144 procent)
Trzy karty jednej rangi plus dwie inne. Jeden z wyższym zestawem trzech bije drugiego z niższym. Remiy niemożliwe.

KOLOR (5108 = 0,1956 procent)
Pięć kart tego samego koloru nie po kolei. Pomiędzy kolorami wygrywa ten, który ma najwyższą rangę najwyższej karty, lub drugi najwyższy, jeśli jest równy, i tak dalej. Remis wszystkich kolorów jest możliwy, ale bardzo mało prawdopodobny.

STRIT (10,200 = 0,392 procent)
Pięć kart po kolei, ale nie jednego koloru. As ma wartość wysoką (A-K-D-W-10) lub niską (5-4-3-2-A). Jedna z wyższą górną kartą bije jedną z niższą. Remis jest możliwy.

TRÓJKA (54 912 = 2,13 procent)
Trzy karty o tej samej wartości, pozostałe dwie bezczynne i niezwiązane. Trzy z wyższej rangi pokonują trzy z niższej. Remisy nie są możliwe.

DWIE PARY (123,552 = 4,75 procent)
Dwie karty jednej rangi, dwie drugiej, piąta bez znaczenia. Wygrywa ten z najwyższą parą rankingową lub drugi z najwyższych, rozstrzygać też może porównanie kart piątych w tym układzie.

JEDNA PARA (1,098,240 = 42,2 procent)
Dwie karty o tej samej wartości, pozostałe trzy nie mają znaczenia i są niezwiązane. Remisy są rozstrzygane na korzyść pary o najwyższym rankingu lub najlepszej niedopasowanej karcie, jeśli są równe.

NIC (1,302,540 = 50,1 procent)
Nazywany również układem „wysokiej karty", ponieważ o rywalizacji pomiędzy układami bez kombinacji decyduje ten, który ma najwyższą kartę o najwyższej pozycji, lub drugą najwyższą, jeśli jest równa, i tak dalej.

ODMIANY POKERA

POKER DOBIERANY

Gracze otrzymują po pięć kart z pełnej talii bez jokerów (52 karty).Dorzucają żetony do puli. Następnie pozbywają się niepotrzebnych kart (maksymalnie 4) ze swoich pięciu, można także pozostawić wszystkie karty w ręce.

Później dobierają z talii tyle kart, aby miał ich pięć. Wtedy po raz drugi odbywa się dorzucanie żetonów do puli.

Wygrana: W przypadku okazania kart wygrywa gracz lub gracze którzy posiadają najsilniejszy układ kart według starszeństwa układów. Jeśli w grze pozostanie tylko jeden gracz podczas gdy inni gracze spasują, wygrywa on pulę niezależnie od posiadanych kart. Do gry wykorzystuje się żetony pokerowe.

POKER TEXAS HOLD'EM

Losowy gracz jest rozdającym (dealer), dwoje graczy siedzących po jego lewej stronie wkłada do puli żetony – tzw. ciemne. Pierwszy gracz po lewej wkłada do puli małą ciemną (small blind), a drugi dużą ciemną (big blind). Najczęściej duża stawka jest dwa razy większa od małej. Następnie, zaczynając od pierwszego gracza na lewo od rozdającego zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdemu rozdaje się po dwie zakryte karty (pocket cards/hole cards), Karty te mogą widzieć tylko ich posiadacze. Następuje po tym pierwsza runda licytacji zaczynając od pierwszego gracza po lewej stronie od dużej ciemnej. Gracze mają trzy możliwości, mogą:

-spasować (fold) – odpadają i tracą żetony w puli,

-sprawdzić (call) – czyli wyrównać stawkę do równowartość dużej ciemnej, jeżeli nikt wcześniej nie podbił

-podbić (raise). Inny gracze muszą wtedy sprawdzić

-gracz może czekać (check), jeśli nikt jeszcze nie podbił, ponieważ dołożył on już do puli do najwyższego zakładu.

UKŁAD KART W TEXAS HOLD'EMIE

Po pierwszej rundzie licytacji, kiedy wszyscy włożyli taką samą ilość pieniędzy do puli (lub spasowali), na stół wykładany jest flop. Są to trzy karty wspólne (community cards), dla każdego z graczy, który jest jeszcze w grze. Następnie odbywa się druga runda licytacji począwszy od pierwszego gracza na lewo od rozdającego. Jak poprzednio każdy może czekać, podbić/przebić lub sprawdzić (jeżeli ktoś podbił przed nim). Kiedy wszyscy włożą taką samą ilość pieniędzy do puli na stół, wykładana jest czwarta karta – turn. Rozpoczyna się kolejna runda licytacji, po której ostatnia, piąta karta (river) wykładana jest na stół. Wtedy rozpoczyna się ostatnia już runda licytacji, po której następuje wyłożenie kart. Dla najlepszego układu gracze mają do dyspozycji 5 kart z 7 dostępnych (5 kart wspólnych i 2 karty własne). Karty pokazuje się zgodnie z ruchem wskazówek zegara od gracza po lewej strony rozdającego.. Najlepszy pięciokartowy układ wygrywa pulę. Jeżeli został pokazany wygrywający układ, to następne osoby nie mają obowiązku pokazywania swoich kart.

Kolejność licytacji i struktura zakładów w ciemno zmienia się, gdy w grze pozostaje dwóch graczy (ang. heads up). Mała w ciemna przypada wtedy rozdającemu (dealerowi), natomiast duża w ciemno drugiemu graczowi. Ostatnia karta rozdawana jest dealerowi, jednak to on rozpoczyna licytację przed flopem. Po flopie rozdający zagrywa jako ostatni już do końca rozdania

Gracz rozdający zmienia się co kolejkę. Wysokość ciemnych można zwiększać aby motywować graczy do większego angażowania się w licytację.

POKER OMAHA

przypomina odmianę Poker Texas Hold'em różni się jednak ilością kart. Gracz otrzymuje tytaj cztery karty własne, a musi wykorzystać dwie z nich, oraz trzy karty wspólne. W przeciwieństwie do Texas Hold'em nie wybiera się więc tutaj najlepszych pięciu kart spośród wszystkich kart wspólnych i własnych, a najlepszy układ pięciu kart spośród dwóch (tj. ani mniej, ani więcej) własnych i trzech wspólnych.

SĄ CZTERY FAZY GRY:

-Preflop - rozdanie kart. Karty rozdaje Dealer, zaczynając od osoby stojącej na małej ciemnej, czyli gracza po swojej lewej stronie.

-Flop - wyłożenie trzech kart wspólnych, licytacja.

-Turn - wyłożenie czwartej karty wspólnej, licytacja.

-River - wyłożenie piątej karty wspólnej, licytacja i odkrycie kart.

7 KARTOWY STUD

Ta odmiana pokera była popularna zanim popularność zdobyła odmiana Texas Hold'em. Gra rozpoczyna się gdy każdy z graczy ma rozdane dwie karty zakryte i jedną odkrytą. Gracz z odkrytą kartą o najniższej wartości płaci „wejściowe" (bring-in) a następnie licytacja jest kontynuowana zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Bring-in uznawany jest za otwarcie, tak aby następny gracz miał możliwość nie sprawdzenia. Jeżeli dwóch graczy miałoby taką samą wartość karty odkrytej, wtedy kolor może zadecydować który gracz zaczyna i płaci bring-in. Jeżeli w grze nie występuje bring-in, wtedy pierwszym zaczynającym licytację jest gracz posiadający najwyższą kartę odkrytą, gracz ten może czekać(bez podbijania). W przypadku gdy występuje dwóch graczy o takich samych wysokich kartach wtedy zaczyna gracz siedzący bliżej rozdającego (dealera) zgodnie z ruchem wskazówek zegara, kolor kart w tym przypadku nie powinien mieć znaczenia.

7-kartowy Stud może być opisany jako „dwie zakryte,

ŻETONY DO GIER W POKERA

W pokera prawidłowo gra się monetami lub żetonami w następujący sposób:

Biały = 1 jednostka

Czerwony = 5 (lub 2,5 lub 2)

Niebieski = 25 (lub 20 lub 10)

Żółty = 100 (lub 50 lub 25)

Żółte kolory są opcjonalne i dlatego niebieskie żetony są zwykle najwyższe (stąd zwrot „niebieski żeton"). Właściwą praktyką jest, aby gracze kupowali określoną kwotę przed grą od bankiera, tj. od gospodarza lub osoby prowadzącej grę. Dwieście żetonów powinno wystarczyć; więcej, jeśli jest to potrzebne podczas gry, należy kupić od bankiera, a nie od innych graczy. Podczas gry każdy gracz musi trzymać wszystkie swoje żetony na stole, tak aby były widoczne dla innych. Przed rozpoczęciem gry ważne jest uzgodnienie limitów dopuszczalnych zakładów.

REMIK

2 - 6 graczy, talia klasyczna (52 karty)

ROZDANIE

W sytuacji gdy gra dwóch graczy, otrzymują z rozdania po dziesięć kart; trzech lub czterech otrzymują po siedem; pięciu lub sześciu po sześć. Rozdaj karty zakryte i pojedynczo. Umieść pozostałą część figurami w dół, aby utworzyć stos kart zakrytych. Weź najwyższą kartę z puli i połóż ją odkrytą na stole, aby rozpocząć stos kart odkrytych.

CEL/PRZEDMIOT GRY

Aby wyjść, układaj na stole meldunki po trzy lub więcej kart. Meldunek to grupa kart o tej samej wartości lub sekwencja w tym samym kolorze. As (A) może być liczony jako karta najmłodsza albo najstarsza, co umożliwia użycie go zarówno do sekwensu typu A-2-3 i sekwensu typu D-K-A. Niedopuszczalne jest tworzenie sekwensów typu ...-D-K-A-2-3-..., w których as pełni jednocześnie funkcję karty najstarszej i najmłodszej.

GRA

Każdy gracz po kolei musi (a) dobrać górną kartę ze stosu kart zakrytych lub odkrytych i dodać ją do swojej ręki; (b) wyłożyć meldunek lub dołożyć do innego meldunku, jeśli jest to możliwe i chce tak zagrać; następnie (c) odrzucić jedną odkrytą kartę na stos kart odrzuconych. Nie może wyrzucić tej samej karty, jeśli dobrał ją ze stoku odkrytego.

MELDOWANIE I ODRZUCANIE

Jednocześnie można dokonać jednego lub więcej zameldowań i / lub dołożenia kart do istniejących zameldowań. Układ umieszcza się odkryty na stole przed wykonującym go graczem. Karta przedłużająca dowolny meldunek na stole może zostać położona przy dowolnym zameldowaniu, niezależnie od tego, kto go wykonał. Na przykład, as może być zagrany na układ A-AA, lub Pięć i Dziewięć Kier, na układ Sześć, Siedem i Osiem Kier. Praktykuje się minimalną wartość kart aby zacząć medlowanie układów. Może to być np. 33 punkty (gdzie karty liczą się jako swoja wartość, As za 11 pkt a KDW jako 10)

KONIEC STOSU

Może się zdarzyć, że nikt nie wyjdzie przed wyczerpaniem zapasów. Jeśli gracz nie może zagrać kartą ze stosu, może albo wziąć górną kartę odrzuconą w normalny sposób, albo obrócić stos kart odrzuconych do góry nogami, aby utworzyć nowy stos, w takim przypadku musi kontynuować swoją turę, zbierając kartę ze szczytu stosu.

ZWYCIĘSTWO

Ten gracz, który wyłoży ostatnią kartę dokładając do meldunku, lub go wykładając a następnie odrzucając 1 kartę. Gra natychmiast się kończy, a każdy przeciwnik, jeśli gracie na fanty, wypłaca zwycięzcy kwotę równą łącznej wartości nominalnej wszystkich kart pozostających w jego ręce (lub zwycięzca zdobywa równoważną kwotę).

REMIK

Gracz zdobywa remika, pozbywając się całej ręki w jednej turze, dowolną kombinacją meldowania, zwalniania i odrzucania, ale bez meldowania lub zwalniania jednej karty w bieżącym rozdaniu. W tym

przypadku otrzymuje lub zdobywa podwójne punkty przeciw każdemu przeciwnikowi.

ROZGRYWKA

Gra może składać się z dowolnej uzgodnionej liczby transakcji lub może być rozgrywana do wcześniej ustalonego wyniku docelowego.

KANASTA

GRACZY

2 TALIE (104+ KARTY)

108 kart z dwu przetasowanych talii wraz z 4 Jokerami

ROZDANIE

Rozdaj po 11 kart (wersja dla 4) lub 15 kart (wersja 2 osobowa). Odwróć kolejną kartę odkrytą stroną, aby zainicjować stos kart odrzuconych, i połóż resztę zakrytą obok niej, aby utworzyć zapas (stos do dobierania). W trakcie gry odrzucone karty są zakryte w stos, zwany paczką. Górna karta paczki nazywa się upcard. Jeśli karta upcard jest dzika lub czerwona trójka, musi być przykryta kolejną kartą i tak dalej, dopóki karta nie będzie naturalna. Jeśli ktoś otrzyma czerwoną trójkę, musi położyć ją odkrytą przed sobą i dobrać inną kartę.

CEL/PRZEDMIOT GRY

Gracze siedzący naprzeciwko siebie są partnerami. Celem każdej ze stron jest zdobycie jak największej liczby punktów za meldowanie kart i dokładanie do nich kart, przy czym meldunki dwóch partnerów trzymane są razem na stole. Gra trwa, dopóki jeden gracz, za zgodą partnera, nie wyjdzie, zagrywając swoje ukła dy. Każda strona następnie podlicza się pozytywnie za karty, które zameldowała (najcenniejsze meldunek to kanasta), a negatywnie - za karty, które pozostały w ręce. Istnieje premia za wyjście, ale nie jest to główny cel gry.

WARTOŚĆ KART

Wszystkie cztery Jokery i osiem Dwójek to karty dzikie, pozostałe to karty ”naturalne”. Trójki mają specjalne zastosowania i nie są meldowane, chyba że w pewnych wypadkach, który zostanie wyjaśniony później. Wartości kart (w zależności od przypadku plus lub minus) to:

Joker .....50 każdego

2 .....20 każda

As .....20 każdy

K D W 10 9 8 ..... 10 każdy

7, 6, 5 4.....5 każdy

Czerwona 3 100 każda, lub po 200 w określonych okolicznościach

MELDOWANIE

Meldunek to grupa kart o tej samej wartości (sekwencje się nie liczą) i jest tworzony przez wyciągnięcie dopasowanych kart z ręki i ułożenie ich odkrytymi na stole. Musi zawierać co najmniej trzy karty, z których co najmniej dwie muszą być naturalne, a nie więcej niż trzy mogą być dzikie. Meldunki mogą zostać zwiększone poprzez dodanie jednej lub więcej kart jednocześnie, o tej samej wartości lub dzikiej, do limitu trzech. Jedna strona nie może wyłożyć więcej niż jednego meldunku o tej samej wartości. Zameldowanie siedmiu kart, zarówno naraz, jak i stopniowo budowanych, nazywa się kanastą.

KANASTA

Kanasta ma wartość bonusową 500, jeśli składa się wyłącznie z naturalnych kart, lub 300, jeśli jest mieszana, tzn. zawiera jedną lub więcej dzikich kart. Kiedy powstaje kanasta, zostaje ułożona w stos czerwoną karą na górze, jeśli jest naturalna, lub czarną, jeśli jest mieszana. Kanasty można przedłużyć, dodając dowolną liczbę dzikich lub pasujących kart, ale jeśli do naturalnej kanasty zostanie dodana dzika karta, jej wartość bonusowa zostanie zmniejszona, a górna karta musi zostać zmieniona z czerwonej na czarną, aby wskazać ten fakt. Kanasty są ważne nie tylko ze względu na ich wartości bonusowe, ponieważ żadna ze stron nie może wygrać bez zameldowania przynajmniej jednej kanasty.

GRA

W swojej kolejce gracz losuje kartę ze stosu i dodaje ją do swojej ręki; może wtedy wykonać tyle meldunków, ile sobie życzy i / lub dodać karty do meldunków już wykonanych przez niego i kończy swoją turę, odrzucając kartę odkrytą do paczki. W niektórych okolicznościach nie musi dobierać ze stosu, ale zamiast tego może wyciągnąć górną kartę z paczki, pod warunkiem, że natychmiast ją zamelduje, a także zabierze resztę paczki. Całą procedurę modyfikują specjalne zasady dotyczące (a) minimalnego wymagania dotyczące meldowania, (b) zabrania paczki oraz (c) użycia czerwonych i czarnych trójek.

A) MINIMALNE WYMOGI DOTYCZĄCE MELDOWANIA

Pierwsze zameldowanie lub meldowanie wykonane przez parę graczy - stronę, niezależnie od tego, który z partnerów zameldował, muszą spełniać wymagania dotyczące minimalnej wartości nominalnej. Wymagana wartość zmienia się w trakcie gry w zależności od tego, ile punktów zgromadziła do tej pory strona - w następujący sposób:

minimum	suma punktów
15	mniej niż 0
50	0-1495
90	1500-2995
120	3000 i więcej

B) ZABRANIE PACZKI

W zależności od okoliczności paczka może zostać zamrożona lub odmrożona. Kiedy jest odmrożona, gracz może, zamiast dobrać ze stosu, wziąć kartę i albo odłożyć ją na jeden z istniejących meldunków lub kanast swojej strony, albo połączyć ją z dwiema lub więcej kartami z ręki (ale nie z dwiema dzikimi kartami bez pary) Po zrobieniu tego musi on wziąć resztę z paczki, a następnie, może wykonać tyle dowolnych meldunków i / lub wyłożeń, ile chce, i kończy swoją turę, odrzucając jedną z nich, aby rozpocząć nową paczkę.

ZAMRAŻANIE PACZKI

Gdy paczka jest zamrożona, gracz może ją wziąć tylko wtedy, gdy może wykonać nowy meldunek, biorąc kartę i dodając do niej przynajmniej naturalną parę z własnej ręki. Ponadto powstały meldunek musi spełniać odpowiedni wymóg początkowego zameldowania, jeśli jego strona jeszcze nie zrobiła meldunku. Następnie bierze resztę paczki, meleduje i / lub wykłada, a na koniec odrzuca jedną. Paczka jest zamrażana w następujących okolicznościach:

1. Dla każdej strony, jeśli ta strona jeszcze się nie zameldowała.
2. Dla obu stron jeśli upcard jest dzika kartą. Za każdym razem, gdy gracz odrzuca Dwójkę lub Jokera do paczki, powinien umieścić ją na dole paczki i wystającego z niej bokiem, aby oznaczyć paczkę jako zamrożoną.
3. Dla jednego gracza tylko wtedy, gdy w jego turze gry odkrytą kartą -upcard- jest czarną Trójką. Technicznie paczka jest wtedy opisywana jako zatrzymana, a nie zamrożona, ponieważ nie ma żadnej możliwości, by wziąć kartę. Następnie musi dobierać z zapasu, a wyrzucenie karty automatycznie zatrzymuje paczkę dla jego przeciwnika (chyba że odrzuci również czarną Trójkę).

C) TRÓJKA

Czarne Trójki nie mogą być zameldowane w trakcie gry.
Jak opisano powyżej, głównym zastosowaniem czarnej trójki jest „zatrzymanie" paczki przeciwnikowi siedzącemu na lewo tylko na jedną turę. Gracz nie może, jeśli ma dwie czarne trójki, ale jeśli posiada jedną, może wyjść, meldując wszystkie swoje pozostałe karty i odrzucając czarną trójkę jako ostatnią; Czarne trójki mogą być jednak meldowane tylko jako ostatni meldunek. Dzikie karty nie mogą być zawarte w meldowaniu czarnych trójek.

CZERWONA TRÓJKA

Te nieparzyste karty wpływają na wynik, ale nie na grę. Za każdym razem, gdy gracz losuje czerwoną trójkę ze stosu, musi natychmiast położyć ją odkrytą na stole i dobrać następną kartę, aby ją wymienić. (Jeśli upcard była czerwona trójka, ten, kto zabiera ją razem z paczką, również kładzie ją odkrytą na stole.) Czerwonych Trójek nie można trzymać w ręku ani odrzucać.
Pod koniec gry każda ze stron zdobywa punkty za swoje czerwone Trójki, chyba że strona się nie zameldowała, w tej sytuacji strona jest dla ukarana. Jeśli ostatnią kartą zasobów jest czerwona trójka, nie można jej wylosować, gra kończy się natychmiast.

KONIEC ZAPASU

Jeśli nikt nie wygrał, gdy ostatnia karta została wyciągnięta z zapasu, gra przebiega w następujący sposób. Gracz którego jest kolejka musi wziąć kartę odrzuconą przez poprzedniego gracza, jeśli może dodać ją do meldunku lub może odrzucić, jeśli może użyć ją do utworzenia nowego meldunku. Jednak gracz z tylko jedną kartą w ręce nie może wziąć paczki składającej się z jednej karty. Gra kończy się, gdy tylko jeden gracz w swojej turze nie zdoła wziąć upcard, czy to dlatego, że nie może jej odłożyć, czy dlatego, że nie może (lub nie chce) jej zameldować.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Nie można jednak pozbywać się wszystkich kart, jeśli po ich pozbyciu nie będzie się miało co najmniej dwóch kanast/jednej kanasty przy grze w dwie osoby. Pozbycie się kart bez spełnienia tego warunku skutkuje automatycznie porażką całej gry.

MELDUNEK CAŁEJ RĘKI

W rzadkich wypadkach gracz może zameldować wszystkie karty pod warunkiem że będą tam kanasty. Ne musi wtedy spełniać wymogów minimalnych punktów ani odrzucać ostatniej karty.

PUNKTACJA

Kwota do zdobycia przez każdą ze stron składa się z (a) premii, plus (b) łącznych wartości nominalnych kart w meldunkach, minus (c) wartość pozostałych kart bez zameldowania. Premie :

- Wyłożenie wszystkich kart (wielorazowe) 100
- Wyłożenie wszystkich kart (jednorazowe) 200
- Każda kanasta naturalna 500
- Każda mieszana kanasta 300
- Każda czerwona trójka 100
- Za 4 trójki po 200 każda

Jeśli jedna strona w ogóle nie zameldowała, wartość wszelkich czerwonych trójek, które mogła wziąć, jest odejmowana.

GRA

Kolejka toczy się według wskazówek zegara. Gra trwa do momentu, aż którakolwiek ze stron osiągnie lub przekroczy 5000.

PUNKTY KARNE (OPCJONALNE)

Remis poza turą = 100 i wraca z powrotem do puli. Jeśli karta zostanie dodana do kart w ręce = 200, tam już zostaje.

Dwa remisy = 50, a w kolejnych turach odrzuca się bez losowania, aż karty w ręce są dobre.

Wzięcie paczki = 200, za (a) nielegalne wzięcie stosu kart odrzuconych lub (b) wzięcie karty w ręce zamiast właściwego użycia jej na stole.

Karta odkryta. Jeśli gracz odkryje kartę swojej ręki, która nie nadaje się do prawidłowego meldunku, musi pozostawić ją odkrytą na stole, a przy każdej kolejnej turze meldować ją lub odrzucać.

Niedozwolone meldowanie. Za zameldowanie w turze przeciwnika = 100, w kolejce partnera = 200. Aby dodać do meldunku więcej dzikich kart, niż może to legalnie obejmować, przenieś nadmiar dzikich kart do innych meldunków, jeśli jest to prawnie możliwe; jeśli nie, traktuj je jak odkryte karty.

Niewystarczająca liczba meldunków. Jeśli początkowy układ gracza nie osiągnie odpowiedniego wymogu wartości, może kontynuować meldowanie lub dodawanie kart, dopóki nie osiągnie odpowiedniej liczby punktów. Jeśli nie jest w stanie lub nie chce tego zrobić, wycofuje wszystkie odkryte karty, a początkowy wymóg strony swojej drużyny zwiększa się o 10 punktów.

Fałszywe zadeklarowanie czerwonej trójki = 500 punktów (za pozostanie z czerwoną trójką w ręce pod koniec gry).

Nieregularne meldowanie. Gracz może zostać zmuszony do wyjścia przez przeciwników, jeśli poprosi o pozwolenie partnera, powie „tak”, ale nie zrobi tego; lub jeśli odkryje którąkolwiek ze swoich kart przed odpowiedzią partnera; lub jeśli on (lub jego partner) poda jakąkolwiek informację o posiadanych kartach, słowem, czynem lub implikacją, prosząc o pozwolenie lub udzielając odpowiedzi.

Nie można zameldować. Jeśli gracz zacznie wychodzić i stwierdzi, że nie może tego właściwie zrobić, musi zameldować to, co może, zostawić na stole i potraktować te ostatnie jako „odkryte karty” (powyżej).

Uniknięcie kary. Gracz, który mógł popełnić nieprawidłowość, unika kary, gdy tylko jego lewy przeciwnik pociągnie kartę na swój ruch.

PIKIETA

2 GRACZY

32 KARTY

Karty od wysokiej do niskiej od Asa do 7 AKDW10 9 8 7

GRA

Partia składa się z sześciu rozdań, z których każde rozdaje się na przemian, i wygrywa gracz z wyższym wynikiem. Punkty są liczone w trakcie gry i tradycyjnie są ogłaszane ustnie wraz z postępem rozdania. Należy zapisać tylko wynik każdego rozdania.

ROZDANIE

Pierwszego rozdającego wyznacza się przez losowanie. Każdy z graczy otrzymuje po dwanaście kart rozdawanych po dwie karty. Pozostałe osiem kart rozdziela się na dwa zakryte talony: talon przeciwnika (pięciokartowy) i talon rozdającego (trzykartowy). Gracz nie posiadający w ręku figur danego koloru (Król, Dama, Walet), ale posiadający Dziesiątkę w tym kolorze może zgłosić *carte blanche*, czyli *białą dziesiątkę* za co otrzymuje 10 punktów premii. Rozdający karty zwany jest młodszym a jego przeciwnik zwany jest *starszą* ręką.

CARTE BLANCHE - BIAŁA DZIESIĄTKA

Elder czyli starszy deklaruje liczbę kart, które będą wymieniane i ustawia je na bok. Młodszy wybiera karty, które mają być wymieniane i ustawia je na bok. Jeśli któryś z graczy otrzyma karty pozbawioną figur- co zdarza się rzadko - może zażądać 10 za zbieranie kart i musi udowodnić swoje roszczenie, szybko zagrywając swoimi kartami jeden po drugim na stół. Jeśli ma go młodszy, natychmiast ogłasza ten fakt, ale czeka, aż starszy odrzuci, zanim udowodni swoje roszczenie i dokona wymiany. Jeśli ma go starszy, natychmiast ogłasza ten fakt i mówi młodszym, ile zamierza wymienić. Młodszy następnie wymienia tyle kart ile mu przysługuje, a następnie starszy potwierdza swoje roszczenie i dokonuje własnej wymiany.

WYMIANA

Każdy gracz odrzuca niechciane karty ze swojej ręki, a następnie losuje tę samą liczbę z talonu - nikt nie może zobaczyć tych kart poza tym, który je trzyma - następnie odkłada się te karty do 12. Celem wymiany jest poprawienie jakości kart poprzez (miejmy nadzieję) odpowiednie ich dobranie, które tworzą kombinacje punktacji i / lub są one dobre do zdobycia lew bez atutów. Przy równych sekwensach lepszy jest zaczynający się od wyższej karty. Wygrywający licytację sekwensów otrzymuje również punkty za pozostałe posiadane sekwensy. Po sekwensach licytuje się komplety (trójki i karety). Komplet czterokartowy wart jest 14 punktów, a trzykartowy 3 punkty. Przy równej ilości kart w komplecie wygrywa komplet złożony z wyższych kart.

- Kolor - największa liczba kart w jednym kolorze
- Sekwencja - najdłuższa seria kolejnych kart w jednym kolorze
- Komplet - trzy lub cztery karty tej samej wartości, dzisiątka lub wyższa lub wyższa

Starszy wymienia się pierwszy. Musi odrzucić co najmniej jedną i nie więcej niż pięć kart. Następnie losuje podobną liczbę ze szczytu talonu w dół, ściśle w kolejności. Mając prawo do pięciu, może, jeśli wymieni mniej, spojrzeć na dowolne karty, do których miał prawo, ale których nie wziął, nie pokazując ich młodszemu.

Młodszy z kolei musi odrzucić co najmniej jedną, a nawet tyle, ile pozostało - zwykle trzy, ale więcej, jeśli starszy zabrał mniej niż należało się. Jeśli młodszy bierze mniej niż pozostało, to on decyduje, czy niewykorzystane karty zostaną odkryte, czy pozostawione w zakryte, ale jeden gracz może je zobaczyć, a drugi nie. Jeśli młodszy ma wymieniać pierwszy, ponieważ starszy ogłosił, że ma carte blanche, zabiera ze szczytu talonu. Liczba kart, do której ma prawo to osiem minus numer który powiedział starszy.

Po wymianie, osiem kart poza ręką pozostaje niewykorzystanych i nie ma ich w grze, chociaż każda z graczy może przypomnieć sobie jakie ma karty i zaglądnąć w nie.

LICYTACJA

Jeśli którykolwiek z graczy miał carte blanche, ogłasza swój wynik jako 10 przed rozpoczęciem licytacji. Elder ogłasza, ściśle w tej kolejności, swój najlepszy kolor, najlepszą sekwencję i najlepszy komplet. Do każdej licytacji młodszy odpowiada „nie dobrze", jeśli da sobie radę, „dobrze", jeśli nie może, albo „równy". Jeśli jego kombinacja zostanie uznana za „dobrą", starszy natychmiast ją zdobędzie. Ponadto, jeśli jego sekwencja jest dobra, może zdobyć punkty za każdą inną sekwencję, którą może mieć. A jeśli ma wysoki komplet może przejąć też inne komplety. Punkty za sekwencję są następujące.

Kolor	= 1 za każda kartę w kolorze
Tercja	= 3 sekwens złożony z 3 kart
Kwarta*	= 4 sekwens złożony z 4 kart
Kwinta	= 15 sekwens złożony z 5 kart
Seksta	= 16 sekwens złożony z 6 kart
Septima	= 17 sekwens złożony z 7 kart
Oktawa	= 18 sekwens złożony z 8 kart
Trójka	= 3 za 3 karty spośród A K Q J lub 10
Kareta	= 14 za 4 karty spośród A K Q J lub 10

* wymawiaj kart

KOMBINACJE I ICH WYNIKI.

Ogłaszając kolor, starszy podaje tyle kart ile ma w swoim najlepszym kolorze. Jeśli młodszy odpowiada „równy", starszy następnie deklaruje łączną wartość punktów swojego koloru, licząc każdego asa 11, każda figura 10 i innych według wartości nominalnej. Starszy następnie zdobywa punkty za swój układ, jeśli młodszy uzna go za „dobry", a nie za „nie dobry". Jeśli młodszy może wyrównać na tej podstawie, żaden z graczy nie zdobędzie punktu.

Jeśli młodszy ma sekwencję równą długości ogłoszonej przez starszego, wygrywającą sekwencją jest ta z wyższą najwyższą kartą. Jeśli nadal istnieje równość, żaden gracz nie może zdobyć punktów za sekwencje.

Po ogłoszeniu licytacji i zsumowaniu dotychczasowego wyniku (jeśli w ogóle) starszy zagrywa dowolną kartę odkrytą na stół i dodaje jeden punkt „za prowadzenie".

Przed rozgrywką młodszy gracz zdobywa punkty za wszystkie kombinacje, które może posiadać, które są lepsze niż te ogłoszone przez starszego. Jeśli zdobędzie punkty za sekwencję lub set, może zdobyć punkty za każdą inną sekwencję lub komplet. Po zadeklarowaniu i zaliczeniu dowolnej kombinacji, do której ma prawo, młodszy dogrywa kartę do pierwszej lewy.

REPIQUE

Jeśli któryś z graczy osiągnie wynik 30, zanim jego przeciwnik uzyska cokolwiek, dodaje premię 60 za repique. W tym celu należy zauważyć, że licytacje są liczone ściśle w kolejności: carte blanche, kolor, sekwencja, komplet. Tak więc, jeśli jeden gracz zdobywa punkty za carte blanche, drugi nie może zdobyć repique, nawet jeśli zdobędzie 30 za kolor i sekwencję, ponieważ carte blanche jest liczona jako pierwsza. Z drugiej strony, jeśli nie ma carte blanche i jeden gracz zarabia 30 lub więcej na samym kolorze i sekwencji, drugi nie może temu zapobiec, zdobywając komplet, ponieważ kolor i sekwencja mają pierwszeństwo. Wreszcie równość nie ratuje repique. Nawet jeśli oba wyrównały się punktowo i żaden z nich nie ma kart na sekwencję, gracz mógł zdobyć repique na dwóch czternastkach i trójce (14 + 14 + 3 = 31, plus 60 za repique 91). 1 punkt starszego za prowadzenie nie uchroni go przed repique, jeśli wcześniej nic nie zrobił, a młodszy osiągnie 30 w licytacji.

LEWY

Lewy rozgrywane są bez atutu. Kolor musi być przestrzegany; lewę wygrywa wyższa karta z prowadzonego koloru; a zwycięzca jednej lewy zagrywa następny. Zwycięzca lewy zdobywa 1 punkt, jeśli ją zebrał, lub 2, jeśli przeciwnik do tego dokonał.

KARTY, CAPOT

Jeśli obaj gracze podejmą sześć lew, karty zostaną podzielone i żaden z nich nie zdobędzie premii. Jeśli jeden gracz weźmie więcej niż sześć lew, liczy 10 „za karty". Jeśli jeden gracz wygra wszystkie 12 lew (rzadkie zdarzenie), otrzymuje bonus 40, wszystkie 12 lew to capot. Bonus za karty lub capot nie liczy się do repique.

WYNIK

Na końcu każdego rozdania gracze odnotowują swoje wyniki dla tej rozdania i łączny wynik dla dotychczasowej partii. Jeśli wynikiem jest remis na końcu partii, rozgrywane są jeszcze dwa rozdania, z których każdy rozdaje ponownie. Zwycięzca zdobywa różnicę między sumami dwóch graczy plus 100 za grę. Jeśli przegrany nie osiągnie 100, jest czyli "nie przekracza Rubikonu" (nawet jeśli zwycięzca również go nie osiągnął), a zwycięzca zdobywa 100 punktów za grę plus sumę dwóch wyników.

TONIĘCIE I OKAZANIE

Żaden gracz nie jest zobowiązany do licytowania kombinacji lub licytowania całości. Zatrzymywanie części kombinacji - np.licytacja tylko trójki, gdy trzymasz czternaście - nazywa się tonięciem i jest uzasadnionym manewrem, gdy chcesz ukryć fakt posiadania określonej karty. Z drugiej strony każdą kombinację zadeklarowaną przez któregokolwiek gracza należy uznać za znaną przeciwnikowi.

Jeśli zatem licytowałeś sekwencję pięciu, a twój przeciwnik zapyta, w jakim kolorze jest ta karta lub jaka jest najwyższa karta, musisz mu powiedzieć. Ale nie musisz ujawniać niczego, co nie zostało zalicytowane (zatopione).

PAMFIL

2 graczy
32 karty

KARTY
32 karty, w rankingu KDWA 10 9 8 7 w każdym kolorze. Pozycja Asa w tym rankingu jest środkowa - specyficzna. Wskazane jest użycie dwóch zestawów kart, gdy jeden jest tasowany, drugi może zostać rozdany.

GRA
Pierwszy, który zdobędzie 5 punktów, wygrywa. Najlepszym sposobem zapisania wyniku jest użycie żetonów.

GŁÓWNE ZAŁOŻENIA
Kolor atutowy jest ustalany losowo, a pięć lew odbywa się zgodnie z „ścisłymi" zasadami postępowania. Gracz zdobywa 1 punkt za zebranie trzech lub czterech lew, 2 punkty za wygrany szlem (wszystkie pięć). Charakterystyczną cechą tej gry jest to, że przed rozpoczęciem gry może istnieć kilka rund wymiany kart, a przy podejmowaniu decyzji o tym, kiedy przestać się wymieniać i rozpocząć grę, należy podjąć właściwą decyzję.

ROZDANIE
Rozdanie ma charakter zamienny. Dokładnie potasuj, daj przeciwnikowi przeciąć i rozdaj każdemu graczowi pięć kart w partiach po dwie, a następnie trzy. Umieść pozostałą część na stole, aby utworzyć stos. Podnieś górną kartę i odłóż ją na bok. Kolor tej karty jest atutem rozdania. Jeśli ta karta jest królem, krupier otrzymuje za niego 1 punkt. (Jeśli to da mu 5 punktów, wygrywa bez dalszej gry.)

ODRZUCANIE
Przeciwnik rozdającego karty, może rozpocząć grę, prowadząc do pierwszej lewy. W takim przypadku zostanie ukarany, jeśli nie wygra, lub może zaproponować wymianę kart. Jeśli to zrobi, przeciwnik może albo odmówić, nalegając, aby rozegrać rozdania w takim stanie, w jakim się znajdują (w takim przypadku zostanie ukarany, jeśli nie wygra) lub zaakceptować. Jeśli rozdający zaakceptuje, obaj gracze muszą zmienić co najmniej jedną kartę.

Karty wymieniane są w następujący sposób. Przeciwnik rozdającego odrzuca od jednej do pięciu kart zakrytych i otrzymuje podobną liczbę z góry stosu. Wtedy rozdających robi to samo. Karta atutowa pozostaje nietknięta.

Ponownie, osoba nie rozdająca może zaczynać lub proponować, a rozdajacy może zaakceptować lub odrzucić. Trwa to do momentu, gdy osoba nie rozdająca zdecyduje się przewodzić lub rozdający odrzuci zaczynać lub stos zostaje wyczerpany. Żaden gracz nie może poprosić o więcej kart niż pozostało w stosie, a gdy nie ma już więcej kart, nie rozdający jest zobowiązany do rozpoczęcia gry.

OZNACZANIE KRÓLA
Po wymianie, ale przed grą, jeśli którykolwiek z graczy posiada Króla atutowego, może go zadeklarować i zdobyć 1 punkt. Przywilej ten wygasa, gdy tylko jego posiadacz zagra inną kartę do pierwszej lewy.

LEWY
Obowiązują nietypowe zasady podejmowania lew. Gracz który nie rozdawał zagrywa do pierwszej lewy (ogłaszając, kiedy to robi, w jakim kolorze prowadzi). Drugi gracz w

każdej lewie musi nie tylko podążać za tym kolorem, ale także wygrać lewę, jeśli może. Jeśli nie jest w stanie zrealizować, musi grać atutem, jeśli może, i tylko jeśli nie jest w stanie tego zrobić, może zrezygnować. Lewa jest przechwytywana przez wyższą kartę prowadzonego koloru lub wyższy atut, jeśli taki jest zagrany, a zwycięzca jednej lewy prowadzi do następnej.

WYNIK

Jeśli któraś z kart została wymieniona, wygrana w trzech lub czterech lewach oznacza 1 za „punkt", wygrana w pięciu 2 za „szlem". Ale jeśli nie rozdający gracz przegrywa po nieudanym odrzuceniu lub rozdający przegrywa po odrzuceniu pierwszej propozycji, zwycięzca zdobywa 2 punkty niezależnie od liczby lew, które podjął. Gra kończy się po zdobyciu 5 punktów. Po uzgodnieniu gra jest rozgrywana pojedynczo, jeśli przegrany ma 3 lub 4, podwójnie jeśli 1 lub 2, potrójnie, jeśli nie zdobył żadnych punktów.

WARIANTY

W grze może wziąć udział więcej niż dwóch graczy, ale tylko dwóch jest aktywnych w każdym rozdaniu.

PIĘĆSET

2 - 6 graczy (preferowane 3 graczy)

Talia z Jokerami (54 karty)

KARTY

Ranking typowy od najwyższej do najniższej (A K D (J) 10 9 8 7)

ATUTY

W kolorze atutowym, ustalonym przez licytację, karty mają następującą pozycję:

1. Najlepsza Kotwica - Joker
2. Prawa Kotwica - Joker atutowy
3. Lewa Kotwica- inny Joker w tym samym kolorze co atut
4. As atutowy, po którym następuje K D 10 9 8 7

Dlatego w kolorze atutowym jest 10 kart, siedem w innym kolorze i 8 przeciwnego koloru. Pamiętaj, że Lewa Kotwica przynależy do koloru atutowego, a nie do koloru zaznaczonego na licu karty.

W grze „bez atutu" nie ma koloru atutowego, a wszystkie Walety zajmują normalną pozycję między Damą a Dziesiątką. Joker jednak zachowuje pozycję Najlepszej Kotwicy i jest jedynym atutem w talii.

ROZDANIE

Każdy gracz otrzymuje dziesięć rozdanych kart w następujący sposób: trzy partie dla każdego gracza, następnie trzy zakryte licem do stołu, następnie cztery i ostatecznie trzy. Zakryte karty tworzą „wdowę" (w Wielkiej Brytanii te karty to „kotek").

CEL/PRZEDMIOT GRY

Ostatecznym celem jest zdobycie 500 punktów przed kimkolwiek innym, skąd nazwa gry. Zwykle zajmuje to kilka rozdań. W każdym rozdaniu licytujący, który zaoferuje najwyższą cenę, wyznacza atut, wymienia ją z kart - wdów i stara się wziąć co najmniej tyle lew, ile zalicytował. Przeciwnicy grają we współpracy, próbując go pokonać, ale każdy zdobywa także punkty za wszystkie lewy podjęte przez siebie.

LICYTACJA

Zaczynając od najstarszego gracza, każdy z kolei może spasować lub złożyć wyższą ofertę niż jakikolwiek poprzedni gracz, ogłaszając albo liczbę lew, które proponuje wygrać i zamierzony kolor atutu, albo wartość kontraktu zgodnie z wysokością i wartością kart na stole. Po spasowaniu gracz nie może ponownie wejść, a gdy pasuje dwóch graczy, trzeci nie ma możliwości zwiększenia swojej oferty w ponownej licytacji.

Ilość lew z kontrakcie:	*6*	*7*	*8*	*9*	*10*
w Trefl	40	140	240	340	440
w Pik	60	160	260	360	460
w Karo	80	180	280	380	480
w Kier	100	200	300	400	500
Bez atu/Misere	120	220	320	420	520

Pięćset: Tabela wartości umów.

Misere oznacza grę na stawkę zerową, gracz stara się nie zdobyć żadnej lewy, stara się utracić lewy. Czyli grając Misere i tracąc 10 lew zdobywa się 520 pkt. Otwarty Misere to stawka z kart, które gracz musi ujawnić swoim przeciwnikom. Obydwa sposoby zgrania kart są bez atutu (bez atu).

GRA WSZYTSKICH GRACZY

Jeśli wszystko się powiedzie, gra wygląda następująco. Wdowa pozostaje nietknięta; najstarszy gracz prowadzi; a lewy rozgrywane są w bez atutów. Każdy gracz zdobywa 10 punktów za każdą lewę wygraną przez siebie.

GRA Z WDOWĄ

Kiedy dwóch graczy spasuje, trzeci staje się graczem solo i musi wziąć co najmniej tyle lew, ile licytuje, aby wygrać. Nie wolno mu zwiększać swojej oferty i nie otrzymuje punktów za wzięcie większej liczby lew niż to konieczne. Najpierw bierze wdowę i dodaje ją do swojej ręki, a następnie odrzuca wszystkie trzy zakryte karty na stół, gdzie pozostają poza grą. Po ogłoszeniu atutów lub braku atutów („no-ies") prowadzi do pierwszej lewy. Jeśli gra otwartą kartkę, czeka, aż pierwsza lewa zostanie zebrana, a następnie natychmiast kładzie resztę kart z ręki na stole odkrywając je.

LEWY

Obowiązują normalne zasady podejmowania lew. Gracze muszą grać wyznaczonym kolorem, jeśli to możliwe; jeśli nie, mogą zebrać lewę lub z niej rezygnować. Lewa jest przechwytywany przez najwyższą kartę z prowadzonego koloru lub najwyższy atut, jeśli taki jest zagrany, a zwycięzca jednej lewy prowadzi do następnej. Pamiętaj, że Lewa Kotwica jest trzecią najwyższą kartą koloru atutowego, a nie czwartą najwyższą kartą zaznaczonego na niej koloru, a Najlepsza Kotwica (Joker) to najwyższy atut. W grze bez atutu Najlepsza Kotwica może być wykorzystany do podebrania lewy tylko wtedy, gdy jego posiadacz nie ma jej w kolorze wyznaczonym. Jeśli trzymający ją zbierze lewe, musi określić kolor, który ma zostać zagrany, a inni muszą, jeśli to możliwe, kontynuować go; ale nie może określić koloru, w którym pokazał karty odrzucając karty.

WYNIK

Jeśli solista - gracz bez partnera- kontraktuje, zdobywa wartość kontraktu. Nie otrzymuje kredytu za podejmowanie większej liczby lew niż zakontraktowane, ale jeśli uda mu się wziąć wszystkie dziesięć w kontrakcie o wartości mniejszej niż 250, otrzymuje 250 zamiast niższej wartości kontraktu. Jeśli nie uda mu się zawrzeć kontraktu, jego aktualny

wynik jest pomniejszony o wartość nieudanego kontraktu, a wówczas gracz znajduje się w „w dołku" z ujemnymi wynikami w trakcie rundy.. Niezależnie od tego, kontrakt jest udany, każdy przeciwnik zdobędzie 10 punktów za lewę zdobytą przez siebie, z wyjątkiem wygranego Misera. Przegrywając Misera gracz zostaje pozbawiony 250 punktów, a każdy przeciwnik zdobywa 10 za lewę zdobytą przez solistę.

GRA

Gra toczy się o 500 w górę lub o 500 w dół, tzn. zwycięzcą jest pierwszy gracz, który osiągnie lub przekroczy wynik 500, lub gracz z najwyższym wynikiem, jeśli i kiedy jeden z graczy spadnie do minus 500 lub więcej. Jeśli dwóch lub więcej graczy osiągnie 500 w tej samym rozdaniu, solista zdobywa punkty jako pierwszy i wygrywa, jeśli tym samym osiągnie cel; lub, jeśli obaj przeciwnicy osiągną 500, ale nie solista, zwycięzcą jest ten, który pierwszt zebrał lewę i to daje mu 500 punktów.

ODWOŁANIE

Odwołanie może zostać skorygowane przed odrzuceniem lewy, ale źle zagrana karta pozostaje odkryta na stole i musi zostać zagrana przy najbliższej dozwolonej okazji. (Jeśli zostanie to zrobione przez drugiego gracza, trzeci może wycofać kartę, którą zagrał i zagrać inną.) Jeśli odkryte zostanie nieskorygowane odwołanie przeciwnika, solista zdobędzie punkty, jakby wygrał kontrakt, bez względu na to, czy faktycznie wygrał, czy nie, oraz gracz odwołujący może nie zdobyć nic za lewy. Jeśli odkryte zostanie nieskorygowane odwołanie solisty, traci on wartość kontraktu, niezależnie od tego, czy go dokonał, czy nie.

WARIANTY

DLA DWU GRACZY :

Metoda 1: użyj 33 kart i rozdaj karty jak dla trzech graczy, ale zostaw jedną część zakrytą i nie graj nią. Metoda 2: użyj 24 kart (karty nie mniejsze niż 9) i nie Jokera. Rozdaj po 10 i wdowę z czterech; licytuj i graj jak w grze trzyosobowej.

DLA CZTERECH GRACZY

Użyj 42 kart plus Joker, odrzucając z pełnego zestawu wszystkie dwójki, trójki i czarne czwórki. Graj w partnerstwie. Postępuj zgodnie z zasadami gry dwu graczy, gdy jedna część kart jest nieczynna.

DLA PIĘCIU GRACZY

Użyj pełnego pakietu 52 kart plus Jokera. Każdy gra dla siebie, ale licytujący, który zaoferuje najwyższą cenę, może albo grać sam, albo zdobyć partnera, wyznaczając specyficzną kartę. Posiadacz tej karty staje się jego partnerem i natychmiast zaczynają partnerstwo. Wywołana karta może nie być atutem, ale może być Jokerem, jeśli licytacja jest bez atutu. Wywołany partner wygrywa lub traci połowę odpowiedniego wyniku, a każdy przeciwnik zdobywa 10 punktów za lewę w zwykły sposób.

DLA SZEŚCIU GRACZY

Użyj specjalnego pakietu 62 kart z Jedenastkami, Dwunastkami i czerwonymi Trzynastkami oraz Jokerem; rozdaj po dziesięć i zostaw wdowę po trzy w zwykły sposób. Metoda 1: zagraj w trzech partnerstwach po dwóch graczy, każda para partnerów siedzi naprzeciwko siebie z dwoma przeciwnikami po obu stronach, i

graj jak w grze na trzy ręce. Metoda 2: zagraj w dwóch partnerstwach po trzech graczy, tak aby każdy gracz siedział między dwoma przeciwnikami i graj jak w grze na cztery ręce.

BEZIK

2 graczy

2 talie kart po 32 (64 kart)

KARTY

64 karty, składające się z dwóch zestawów po 32 karty przetasowanych razem. Ranking kart w tej kolejności: ATKQJ987. Zwróć uwagę na pozycję Dziesiątki.

ROZDANIE

Przetnij zanim rozdasz po osiem kart dla każdego gracza w partiach 3-2-3. Umieść resztę zakrytą, aby utworzyć talon, a następnie weź górną kartę i połóż ją odkrytą pod spodem, ale wystającą z talonu. Kolor tej karty jest atutem w tym rozdaniu. Jeśli jest to Siódemka, rozdający zdobywa za nią 10 punktów.

CEL/PRZEDMIOT GRY

Rozgrywane są lewy, każdy gracz losuje z talonu po każdej lewie w celu przywrócenia kart rozdanych do ośmiu. Zwycięzca lewy może zameldować i zdobyć punkty za każdą kombinację kart, którą może posiadać.

W przeciwnym razie zdobywanie lewy nie miałoby sensu z wyjątkiem Bezików (Asy i Dziesiątki) złapanego w lewie dających po 10 punktów na koniec gry.

KOMBINACJE OBLICZANIA WYNIKÓW

Kombinacje, które mogą być zameldowane, są przedstawione w Tabeli 4. Kombinacje są podzielone na różne klasy: Sekwencje, Karety i Béziki. Karta użyta i zdobyta w jednej kombinacji nie może być później zaliczona do niższej kombinacji tej samej klasy. Ale na przykład Dama użyta w parze z Królem w tym samym kolorze może być później zaliczona do kwartetu lub Bezika.

Para Królewska (król i dama w kolorze innym niż atu)	20
Para Królewska (król i dama w kolorze atu)	40
Kareta waletów (4 walety w dowolnych kolorach)	40
Kareta dam (4 damy w dowolnych kolorach)	60
Kareta króli (4 króle w dowolnych kolorach)	80
Kareta asów (4 asy w dowolnych kolorach)	100
Sekwens A, 10, K, D, W w kolorze atu	250
Pojedynczy bezik (D pik, W karo)	40
Podwójny bezik (dwie D pik i dwa W karo)	500
7 w kolorze atu	10

Kombinacje i wyniki w dwupaku Bezik.

Para królewska nie może zostać zameldowana, jeśli którakolwiek karta została już zadeklarowana w sekwencji atutowej, ale może zostać zadeklarowana jako pierwsza, a następnie przekształcona w sekwencję poprzez dodanie A-10-W. Jeśli jedna karta karety została zagrana, kwartet nie może zostać zmieniony przez dodanie jego duplikatu, chociaż pozostałe karty z niego mogą być użyte w kombinacjach innej klasy. Podobnie owdowiały monarcha nie może ożenić się ponownie.

Podwójny Bézk liczy się tylko wtedy, gdy wszystkie cztery karty są jednocześnie na stole. Dopuszczalne jest zadeklarowanie jednego Bézika za 40, a następnie zadeklarowanie kolejnego za 40, a później nadal zadeklarowanie ich podwójnie za 500, pod warunkiem, że wszystkie cztery karty są na stole.

PIERWSZA FAZA GRY

Zaczyna ten z graczy który nie rozdawał. Obowiązują nietypowe zasady rozgrywania lew. Są dwie fazy gry. Pierwsza z nich trwa dopóki w talonie znajdują się jeszcze karty. Ten z graczy, który weźmie lewę, wychodzi jako następny. Po każdej lewie jej zwycięzca może dokonywać meldunków, po czym obydwaj gracze dobierają ze stosu po jednej karcie (zwycięzca dobiera jako pierwszy). W trakcie pierwszej fazy gracze nie muszą ale mogą przestrzegać kolorów dorzucając karty. Lewę wygrywa najwyższa karta w kolorze, w jakim wyłożył kartę pierwszy gracz, lub atu. Jeśli wyłożono dwie równorzędne karty, lewę bierze gracz, który wyszedł jako pierwszy.

10 PUNKTÓW

Ktokolwiek otrzyma lub dobierze 7 atu, może zadeklarować ją za 10 punktów, a pierwszy, który to zrobi, może wymienić ją kartę pod spodem stosu. Deklaracja i wymiana Siódemki mogą być dokonane tylko po wygraniu lewy, a zamiast jakichkolwiek innych meldunków; ale deklaracja za punkty może być złożona i zdobyta w dowolnym momencie, zazwyczaj po zagraniu Siódemki.

DRUGA FAZA GRY

Druga faza gry rozpoczyna się wówczas, gdy w stosie skończą się karty. W tej fazie przy kolejnych ośmiu lewach gracze muszą przestrzegać kolorów, chociaż mogą przebijać lewy przy użyciu kart atutowych, jeśli nie mają karty w kolorze do dołożenia. Zwycięzca ostatniej lewy zdobywa 10 punktów.

WYNIK

Następnie każdy gracz sortuje wygrane karty w lewach i zdobywa 10 za każdego Asa i Dziesiątkę spomiędzy nich, a później punkty z meldunków. Zwycięzca jako pierwszy osiąga 1000 punktów, co zwykle wymaga kilku gier, a wygrywa podwójnie, jeśli przegrany nie osiągnie 500.

BINOCLE - BINOKLE

3 aktywnych graczy

2 małe talie (48 kart)

KARTY

48 kart, dwa razy po 24, przetasowane razem o wartości nie mniejszej niż Dziewięć.

ROZDANIE

Rozdaj partię trzech kart każdemu graczowi i kolejne 3 zakryte na stół, która będzie tworzyć “wdowę” (lub “ślepego”). Rozdawaj resztę w partiach po trzy, aż każdy gracz będzie miał 15.

RANKING I WARTOŚĆ KART

Od wysokiego do niskiego, karty mają rangę w następującej kolejności do celów podejmowania lew posiadają następująca punktację:

A 10 K D W 9

11 10 4 3 2 0

Jeśli zagrane są dwie identyczne karty, pierwsza zagrana bije drugą.

CEL GRY / STRATEGIA

Gracz składający najwyższą ofertę w licytacji ogłasza atuty i gra celem zdobycia kwoty, którą licytował, przeciwko pozostałym dwóm graczom. Punkty są przyznawane za (a) przechwytywanie lewy, jak pokazano powyżej, plus 10 za wygraną w ostatniej lewie, dzięki czemu maksymalna ilość do zdobycia w takim zagraniu to 250; oraz (b) utrzymanie zwycięskiej kombinacji na początku gry. W tym celu zwycięzca licytacji pokazuje i bierze trzy karty z wdowy i melduje wynik punktowy który uzyska 18 kart, które posiada, a następnie odrzuca dowolne trzy przed rozegraniem lewy.

Meldunki i punktacja

meldunek	punkty
Sekwens A-10-K-Q-J atutu	15
Kareta Asy, po jednym z każdego koloru	10
Kareta Króle, po jednym z każdego koloru	8
Kareta Królowe, po jednej z każdego koloru	6
Kareta Walety, po jednym z każdego koloru	4
Pinochle królowa pik i walet karo	4
Małżeństwo królewskie K-Q atutu	4
Wspólne małżeństwo K-Q nie atutowe	2
Dix 9 atut	1
Podwójnie sekwensy A-10-K-Q-J atutu	150
Podwójna Kareta Asy	100
Podwójna Kareta Królowie	80
Podwójna Kareta Królowe	60
Podwójne Karety Waletów	40
Podwójnie Pinochle zarówno królowe pik, jak i walety karo	30

LICYTACJA

Gracz po lewej stronie rozdającego otwiera licytację na dowolnym poziomie i każdy z kolei musi spasować lub złożyć wyższą ofertę. Gracz, który spasował, nie może ponownie wejść. Po trzech pasach, karty odrzuca się, a następny gracz rozdaje. Wszystkie oferty muszą stanowić wielokrotności 10. Najniższa oferta to 30, a najwyższa 650 chyba że gracze zdecydują inaczej.

MELDUNKI

Licytujący, który uzyska najwyższą stawkę, musi uzbierać zameldowaną wysokość by wygrać. Odwraca trzy karty wdowy, aby wszyscy mogli je zobaczyć przed dodaniem ich do ręki. Następnie zdobywa punkty (i pokazuje, jeśli są wymagane)za wszystkie ważne meldunki, które może zagrać ze swoich 18 kart. Żadna karta nie może być liczona dwukrotnie w tej samej kombinacji lub w innej kombinacji tej samej klasy - np. Jeśli padnie kolor, zawarte w nim para królewska (K + D) nie będzie punktowana w obrębie już raz liczonego układu.

POGRZEB

Po zdobyciu punktów za licytacje licytujący „grzebie" trzy karty, kładąc je twarzą w dół. Nie może pogrzebać karty, które zameldował; a jeśli grzebie atuty, musi ogłosić, że to uczynił, bez określania go.

WYJAWIANE - PRZYZNAWANIE SIĘ.

W dowolnym momencie do momentu rozpoczęcia pierwszej lewy licytant może przyznać się do porażki bez dalszej gry lub przeciwnicy mogą przyznać mu grę, jeśli obaj zgodzą się na to.

GRA
Po ogłoszeniu atutu, jeśli to dotąd nie wynikało z jego meldunku, licytujący rozpoczyna grać pierwszą lewę. Każdy gracz z kolei musi grać tym samym kolorem na karcie prowadzącej lub, jeśli nie może wykonać, musi przebijać. Jeśli jest grane z atutem, każdy kolejny gracz musi, zagrać atut wyższy niż poprzedni.

ROZSTRZYGNIĘCIE
Wyniki są rozliczenie zwykle w żetonach. Jeśli licytantowi się powiedzie, otrzymuje odpowiednią kwotę od każdego przeciwnika; jeśli ustępuje bez gry, wpłaca odpowiednią kwotę każdemu przeciwnikowi; a jeśli gra, ale mu się nie uda, płaci dwukrotnie odpowiednią kwotę każdemu przeciwnikowi. Jeśli grają czterej gracze, krupier jest uwzględniony w rozliczeniu. Odpowiednia kwota różni się w zależności od taryfikatora i od tego, czy najniższa oferta to 200, 250 czy 300.

WYNIKI
Symulowany wynik można zachować przez zapisanie go, przez zanotowanie rozliczenia. Alternatywnie, licytujący zdobywa kwotę którą zalicytował, traci raz kwotę jeśli przyzna się do porażki, lub dwa razy, jeśli zagra i nie powiedzie się, a zgodnie z ustaleniem gra toczy się do tysiąca.

"21/"OCZKO"

3-10 graczy (optymalnie 4-6)
1 talia (52 karty)

KARTY
Używamy klasycznej talii 52 kart, kolor jest w tej grze bez znaczenia wszystkie karty są numeryczne - blotki. Od 2 do 10 liczymy odpowiednio po 2 do 10 punktów. Król Dama Walet mają wartość 10 punktów każdy, As jest liczony za 1 jak i 11 punktów, wedle uznania trzymających takie karty.

CZYNNOŚCI PRZYGOTOWAWCZE
21/oczko jest grą o charakterze bankierskim dlatego wymaga użycia, taryfikatorów, żetonów, monet, oraz przedmiotów systematyzującą przebieg gry w rygorze ustalonym przez reguły.

Bankier rozdaje i gracze grają przeciwko niemu. Uzgadniając przed rozpoczęciem gry, w jaki sposób bank ma krążyć między grającymi, w jakich okolicznościach kolejny gracz przejmuje bank. Np. Kolejka rozdania przechodzi w lewą stronę, lub bank przechodzi do tego, kto pokona bankiera przy pomocy "oczka" lub może być przejęty przez zakupienie banku za sumę wcześniej uzgodnioną przez wszystkich. Trzeba uzgodnić kiedy ma nastąpić koniec gry.

ROZDANIE
Bankier tasuje karty przed pierwszym rozdaniem, więc talia zostaje nieprzetasowana aż do następnego rozdania. Karty pojedynczo są rozdawana nie odsłonięta, mianem do stołu, rozdający otrzymuje kartę jako ostatni. Wszyscy z wyjątkiem rozdającego mogą widzieć swoje karty, tylko nie on.

PRZEDMIOT GRY

Każdy dostaje drugą kartę, więcej kart może zostać kupionych później. Celem jest skończyć z lepszym wynikiem w ręce niż ma bankier. Gracz, który ma w ręce wynik większy niż 21, traci i przegrywa. Gracz osiągający wynik z kart w ręce od 16 do 21, może pokonać bankiera gdy ten ma w ręce więcej niż 21.

Są następujące zestawy kart zwane specjalnymi :

- Ponton to 21 zgromadzone w dwu kartach np. As i Dziesiąta (karta warta 10 punktów. Jeżeli nie ma on także Pontona i wówczas wygrywa podwójnie
- królewskie oczko to trzy siódemki (=21). Bankier może nie może go pobić nawet mając "oczko". "Królewskie oczko" może mieć tylko każdy inny gracz poza bankierem i mając 3 siódemki zawsze bije bankiera. Trzy siódemki u bankiera nie wartają więcej ponad zwykłe "oczko". Ten układ kart wygrywa duże stawki.
- układ pięciu kart - 5 kart o łącznej wartości 21 lub mniej i jest to układ nie do pobicia. 5 kart bije wszelkie karty jakie ma w ręce bankier. W sytuacji gdy bankier ma taką samą wartość w kartach co gracz - wówczas wygrywa bankier podwójną stawkę.

DRUGA KARTA

Każdy gracz patrzy na swoją pierwszą kartę i stawia na nią kwotę, która mieści się w uprzednio uzgodnionych limitach, uprawniając go do otrzymania drugiej karty. Bankier rozdaje wszystkim drugą kartę, ostatnia idzie do niego,i dopiero w tym momencie patrzy teraz na obie swoje karty. Jeśli ma "oczko", pokazuje go i wygrywa, zbierając podwójne stawki od wszystkich. Jeśli nie, mówi „grać". Jeśli teraz gracz ma "oczko", wskazuje ten fakt, odwracając asa do góry i nie otrzymuje już żadnych kart.

DZIELENIE

Jeśli gracz ma dwie karty o tej samej wartości (karty typu "dziesiąte" nie mają tu zastosowania), może je podzielić i rozegrać na dwóch układach, jeśli chce. Wskazuje na to, dzieląc je na stole i stawiając na drugiej karcie taką samą kwotę, jaką postawił na pierwszej. Bankier następnie rozdaje kolejną kartę zakrytą do każdego układu. Ponownie, jeśli którykolwiek układ jest "oczkiem", gracz musi odwrócić Asa do góry, a jeśli któryś z nich jest parą,znów może rozdzielić karty. Bankier nie może dzielić własnych kart.

DODATKOWE KARTY

Bankier zwraca się teraz do każdego gracza po kolei, nie przechodząc do następnego, dopóki nie zakończy transakcji z pierwszym. Jeśli gracz jest zadowolony ze swoich kart i nie potrzebuje więcej, mówi "zdrów" ale jego karty muszą posiadać co najmniej 16. Może zdobyć kolejne karty, kupując je zakryte lub przekręcając odkryte. Może zacząć kupować, a następnie przejść na dociąganie, ale gdy już się dociągnie, nie może później kupować. Jeśli powie „kup", płaci nie mniej niż kwotę, za którą kupił swoją poprzednią kartę, nie więcej niż dotychczasowe łączne stawki i otrzymuje kartę zakrytą. Jeśli powie „dociągnij", nic nie płaci, tylko otrzymuje kartę odkrytą. Jeśli odpadnie, musi ogłosić ten fakt. Jeśli próbuje układy z pięciu kart, piąta

karta jest odkryta, nawet jeśli ją kupi. Jeśli zdobędzie królewskie oczko, musi natychmiast ujawnić swoje karty.

GRA BANKIERA

Bankier nie zbiera jeszcze stawek od nikogo, kto przegra, ale musi zagrać jako pierwszy. Odwraca karty do góry i rozdaje sobie kolejne odkryte karty, dopóki nie będzie zadowolony ze swojej sumy. Jeśli przegrywa, zbiera stawkę graczy, którzy stracili pieniądze, a innym płaci postawioną przez siebie stawkę (podwój za oczko lub pięć kart, potrójnie za oczko królewski). Jeśli osiągnie dokładnie 21 na trzech lub czterech kartach, płaci tylko te z "oczkiem" lub za "pięć kart". Jeśli ma "pięć kart", pokonuje "pięć kart" gracza, ale nie pokona "oczka", i otrzymuje podwójne stawki. Za cokolwiek poniżej 21 płaci tym, którzy mają wyższą liczbę w lepszych kartach i zbiera od tych, którzy mają równe, niższe lub bankrutujące karty w rękach. Karty są następnie zbierane i odkładane na spód paczki.

PASJANSE

"OBLĘŻONY ZAMEK"

1 talia (52 karty)

Ułóż cztery asy w kolumnie, aby rozpocząć. Po każdej stronie każdego asa rozdaj sześć odkrytych kart w nakładającym się rzędzie, tworząc planszę. Celem jest zbudowani od każdego asa w sekwencji koloru do króla. Przy każdym ruchu przenieś odsłoniętą kartę rzędu na stos Asów, jeśli pasuje, lub na odsłonięty koniec innego rzędu. Rzędy w grze są budowane w dół niezależnie od koloru - np. Umieść dowolną Szóstkę na dowolnej Siódemce, dowolną Piątkę na dowolnej Szóstce itp. Pusty rząd może być wypełniony dowolną dostępną kartą. Nawet mistrzowi nie zawsze uda się ułożyć tego pasjansa.

PIĘKNA LUSIA/WACHLARZ

1 talia (52 karty)

Ułóż 51 kart w 17 wachlarzyków odkrywając karty, każdy wachlarzyk musi zawierać trzy zachodzące na siebie karty. Tradycyjnie te małe wachlarzyki składają się na jeden duży. Nieparzyste karty są układane odkryte na spodzie dużego wachlarza tworząc jego rączkę. Celem tego pasjansa jest uwolnić wszystkie 4 Asy tak aby stały się dostępne. Ułóż je z boku i nakładaj na każdego sekwencję w kolorze do króla. Wykonuj ruch przeniesienia tylko górnej karty z wachlarzów na stosy z boku jeśli pasuje tam ją umieścić, albo na odkrytą kartę innego wachlarza. Poszczególne wachlarze są budowane w dół to jest np. 6 Kier na 7 Kier, 5 Kier na 6 Kier. Czasem wachlarz nie jest możliwy do ułożenia zgodnie z regułą, co znacznie utrudnia zgranie się całego pasjansa.

DEMON

1 talia (52 karty)

Rozłóż 13 kart zakrytych i odkryj je tak aby widoczna była tylko górna karta. Stanowią one rezerwę. Rozdaj kolejne cztery odkryte karty w (nie nakładającym się) rzędzie rozciągającym się na prawo od rezerwy, tworząc planszę. Rozłóż następną odkrytą kartę nad pierwszą z nich, aby utworzyć pierwszą z czterech podstaw. Gdy każda inna karta o tej samej wartości będzie dostępna, umieść ją zgodnie z pierwszą, aby

ukończyć fundamenty. Celem jest zbudowanie każdego fundamentu w odpowiednim kolorze i sekwencji, aż będzie zawierał 13 kart (w razie potrzeby przechodząc przez asa np. -K-A-2-).

Wylosuj 3 karty z talii i przenieś je, nie zakłócając ich kolejności, do jednego stosu kart odrzuconych. Dostępna jest tylko górna karta tego stosu, ale pozostałe karty mogą zostać sprawdzone. Zrób wszystkie ruchy przed grą. Karta może zostać przeniesiona do fundamentu ze szczytu rezerwy, szczytu stosu odrzuconych lub z planszy, jeśli zostanie odkryta. Karty mogą być budowane na planszy w kolejności malejącej i naprzemiennie kolorystycznej (czerwona Sześć na czarnej Siódemce, czarna Piątka na czerwonej Sześciu itd.). Całą kolumnę można usunąć, budując ją na innej, pod warunkiem, że łączenie będzie zgodne z tą regułą. Jak tylko kolumna planszy zostanie opróżniona, należy ją wypełnić górną kartą rezerwy lub, jeśli nic nie pozostało, ze stosu odrzuconych, w którym to przypadku miejsce nie musi być natychmiast wypełnione. Po wyczerpaniu talii obróć stos odrzuconych, aby utworzyć nowy. Demon to gra o dużym stopniu trudności i rzadko udaje się ułożyć.

KLONDIKE

1 talia (52 karty)

Rozdaj siedem zakrytych kart w rząd. Odkręć skrajną lewą kartę i rozdaj sześć kolejnych zakrytych kart wzdłuż reszty rzędu. Podnieś pierwszą z tych sześciu i rozdaj pięć kolejnych zakrytych wzdłuż reszty rzędu. Kontynuuj w ten sposób, aż pojawi się siedem stosów kart rosnących w którym ten po lewej ma jedną odsłonięta kartę, drugi ma 2 karty i jedną odsłoniętą, trzeci 3 karty i jedną odsłoniętą ... i tak aż do 7 rzędu z 7 kartami i jedną odsłoniętą. Gdy każdy as stanie się dostępny, przenieś go do rzędu powyżej planszy, aby rozpocząć fundament. Zbuduj każdy w kolorze i sekwencji do króla.

Po wykonaniu dowolnych ruchów otwierających odwracaj karty po kolei z puli, grając każdą z nich na fundamencie lub kolumnie planszy, jeśli pasuje, lub odkryj jeden stos odrzuconych, jeśli nie pasuje dokładać do kolumny. Górna karta stosu odrzuconych jest zawsze dostępna, ale stos nie jest odwracany do ponownego użycia, gdy skończy się zapas. Na stole buduj kolumny nakładających się kart na każdej odsłoniętej karcie w kolejności malejącej i naprzemiennej (czerwony Sześć na czarnej Siódemce itp.). Odsłonięta karta kolumny może zostać przeniesiona na fundament, jeśli pasuje, lub do innej kolumny. Cała kolumna może zostać przeniesiona do innej, jeśli łączenie odbywa się zgodnie z regułą malejącą / naprzemienną. Kiedy kolumna zostanie wyczyszczona, aby odsłonić wierzch stosu zakrytego, odwróć górną kartę. Kiedy stos zostanie wyczyszczony, aby opuścić pole, może zostać wypełniony tylko dostępnym Królem lub całą sekwencją malejących / naprzemiennych kart zbudowanych na Królu. Gra rzadko wychodzi.

MISS MILLIGAN

2 talie (104 karty)

Rozłóż osiem kart odkrytych w rzędzie. Tworzą one planszę. Jeśli pojawi się As, przenieś go do ewentualnego rzędu ośmiu fundamentów nad ośmioma

kolumnami. Gdy każdy as stanie się dostępny, przenieś go do tego rzędu. Celem jest zbudowanie wszystkich ośmiu Asów w jednym i kolejności do Królów. Odkryta karta w planszy może zostać przeniesiona na fundament, jeśli pasuje, lub na wolne pole planszy lub inną kartę na niej. Kolumny planszy są budowane w kolejności malejącej i naprzemiennej (czerwony Sześć na czarnej Siódemce itp.) Każda długość takiej sekwencji kończąca się na odsłoniętej karcie może być przeniesiona jako całość do innej kolumny, pod warunkiem, że połączenie jest zgodne z regułą. Miejsce w planszy może być wypełnione tylko Królem. Gdy dalsza gra nie jest możliwa, rozdaj osiem dodatkowych kart na stole, po jednej na odsłoniętym końcu każdej kolumny. Po wyczerpaniu talii odsłoniętą kartę dowolnej kolumny wraz z dowolną sekwencją odpowiednio nad nią ułożoną można stamtąd zabrać i odłożyć na bok jako tymczasową rezerwę, przy czym wszystkie znajdujące się w niej karty są jednocześnie dostępne do gry na fundamentach lub planszy. Gdy żadna karta z rezerwy nie nadaje się do gry zgodnie z regułą, pasjans kończy się niepowodzeniem i dzieje się stosunkowo często.

SALIC LAW

2 talie (104 karty)

Jest to jeden z łatwiejszych do ułożenia i bardzo lubiany pasjans. Wybierz dowolnego króla i umieść go po lewej stronie wyimaginowanego rzędu 8 króli po lewej stronie. Odkrywaj kolejne karty i kładź je na pierwszego króla, zwracając uwagę na Damy i Asy. Gdy pojawi się As, umieść go nad pierwszym królem, aby rozpocząć ewentualny rząd ośmiu Asów.

Ilekroć pojawia się Dama, umieść ją powyżej pierwszego Asa, aby utworzyć ewentualny rząd ośmiu Dam. Ilekroć pojawia się Król, umieść go na prawo od poprzedniego Króla i możesz na niego kłaść kolejne karty. Osiem Asów to fundamenty: celem jest ułożenie każdego w odpowiednim kolorze i sekwencji rosnącej do Waleta. Ilekroć podczas rozdania trafisz kartę pasującą do fundamentu, możesz (i ogólnie zaleca się), aby ją zagrać. Po rozdaniu wszystkich kart należy przenosić karty tam gdzie pasują. Karty nie są budowane na sobie w planszy, ale kiedy król zostaje odsłonięty, dozwolone jest położenie na nim dowolnej karty jako tymczasowej rezerwy. Gra kończy się rzędem odkrytych Królów, z rzędem Waletów na sobie, zwieńczonym rzędem Dam.

PAJĄK

104 karty dwie talie

Kilka różnych pasjansów jest nazywanych pająkiem. Ten wychodzi dość często i kieruje się nietypową procedurą, ponieważ nie ma stosów fundamentów, a całe budowanie odbywa się w obrębie pola. Rozdaj dziesięć zakrytych kart w rzędzie i powtarzaj cztery razy, aż będziesz miał dziesięć stosów po pięć kart każda. Na każdym z czterech pierwszych stosów należy położyć szóstą odkrytą kartę, a następnie odkryć górną kartę pozostałych sześciu stosów. Po rozdzieleniu w ten sposób pierwszych 54 kart, rozpocznij właściwe układanie, którego celem jest zbudowanie ośmiu kompletnych sekwencji kolorów kart od Asa do

Króla na planszy i odrzucanie ich z gry pojedynczo w momencie ich pojawienia się.

Odsłonięta karta w planszy może być położona na innej, tworząc nakładającą się kolumnę w kolejności malejącej niezależnie od koloru (np. dowolna Szóstka na Siódemce itp.) Za każdym razem, gdy odkrywa się zakrytą kartę należy ją odwrócić. Całą sekwencję kart można przenieść do innej kolumny, jeśli łączenie odbywa się zgodnie z regułą kolejności malejącej. Jeśli opróżnimy kolumną możemy położyć w tym miejscu dowolną kartę. Króla nie można zagrać na Asa, ale można go użyć (wraz z ewentualnymi kartami na nim.) do wypełnienia pola. Gdy dalsza gra nie jest możliwa, rozdaj jeszcze dziesięć kart ze stosu, po jednej na odsłoniętym końcu każdej kolumny, wypełniając najpierw wszystkie pola, które mogły zostać utworzone. Ilekroć utworzona zostanie pełna 13-kartowa sekwencja kolorów, usuń ją z planszy. Gra kończy się powodzeniem, jeśli utworzy się osiem takich sekwencji.

SUŁTAN

104 karty dwie talie

Sułtan jest bardzo lubianym typem układanek karcianych, pasjansów. Wyjmij Asa Kier i wszystkich ośmiu Królów i rozłóż je na kwadracie 3x3 z Asem na środku górnego rzędu, a Królem Kier pod nim na środku kwadratu. Równolegle do każdej strony kwadratu rozdaj kolumnę 4 odkrytych kart, tworząc planszę. Celem gry jest ułożenie sekwecji od króla do królowej, pozostawiając odkrytego Króla Kier. (kontynuując K-A-2-itd.), A także Asa w kolorze i sekwencji do Królowej. W ten sposób powstaje osiem fundamentów. Na stole układamy 6 karty rezerwy oraz talię do dobierania.

Odwracaj karty pojedynczo z talii, kładąc każdą z nich na fundamencie, jeśli to możliwe, lub na 6 polach rezerwy, jeśli nie pasuje. Kartę można również zagrać na fundament ze szczytu stosu kart odrzuconych lub z rezerwy. Wolne miejsce w rezerwie jest natychmiast wypełniane górną kartą ze stosu kart odrzuconych lub, jeśli nie ma odrzuconych, z tali.. Kiedy talia się wyczerpie, przetasuj stos odrzuconych, aby rozpocząć nowy. Pasjans wyjdzie, jeśli obrócisz stos odrzuconych nie więcej niż dwa razy. Na końcu stół przedstawia, zgodnie z tradycją, sułtana otoczonego jego seraglio, a rezerwa jest zwykle określana jako divan.

TACTIC

♠ ♦ ♣ ♥

www.tactic.net

56883 A